CREATIVE SERIES 8
優艶
ゆうえん
~ZONE原画集~

ゆうえん
優艶
〜ZONE原画集〜

優艶
ゆうえん
～ZONE原画集～
ASGAL
The Distortion TEST

始まりの詩(ウタ)

彼女たちは、彼と一緒に旅をした思い出を
永遠に忘れる事はないだろう
彼に抱いた想いを伝えられた彼女
伝えられなかった彼女
心に秘めたままの彼への想い
そんなさまざまな想いを書き記した
彼女たちの想いがキラキラと輝く手紙
それは、今も胸の宝石箱にしまわれたまま……
ほんの少し、勇気が足りなくて
渡すことができず
封がされ、しまわれた手紙の数々を
そっと開けてみよう……

CONTENTS

手紙
Letter.
～とどかなかった気持ちよ　とどけ…～
ASGALDH(アスガルド)
～歪曲のテスタメント～より

Alisia アリシア

胸に秘めた秘密はふたつ。世界を創世した神の力を封印されし刻印と、あなたへの想い。それが彼女の心を締めつけていく心苦しいモノ。神の封印が解かれた時、彼女の力は、世界を救うこととなる。それと、同時にあなたへの想いも、きっと届くだろう……

世界を救う事の出来る唯一の少女

主人公と最初に出会うのは、とある街へと続く街道。魔族に襲われているところを助けてもらう。これで危険は去ったかと思うのも束の間、魔族は執拗にアリシアを狙う。それは魔族が、アリシアに封印されている神の力を必要としているからだった。

主人公の一瞬の油断がアリシアを窮地へ追い込む。魔族にさらわれてしまったアリシアを救うため、主人公は旅立つ。この時、彼はアリシアを護り続ける事を心に誓い、それをアリシアと約束する。その約束がふたりの絆を強くしていくが、同時に素直になれないお互いを、結ばせることを邪魔していた。「俺がアリシアを護るのは約束だから」と。そして素直になれないふたりは、とある事件をキッカケに急速にその距離を縮めていく。

ある日、お互いの気持ちを確認できたふたり。これから一緒に旅をし、生きていくことを誓い合い、魔族と戦う決意を新たにした。

ふたりの気持ちがひとつになった時、アリシアの力は世界を救う神の力へと昇華していくのだった。

私の夢は……、あなたといつまでも一緒にいたい

この3枚は、戦闘シーンのカットインバトルで使われているモノとイベントで使われているモノだ。このCGがゲームの臨場感をもり上げていく

アリシアからあなたへ……

私が魔族に追われていたのを助けてくれたあなた。今思えば、それがあなたとの最初の出会いだったわ。あの時は、助かったことがうれしかったけど、旅をしているうちに、あなたに助けてもらえる事がうれしく思えてきたの……。そして、あなたの存在は、日々大きくなっていったわ。いつしかずっと一緒にいたい、このまま旅を続けても、どこかに永住してもあなたと一緒ならかまわないと思えてきたの。だから、どこか遠くに行く時は、私も連れていってね。

ゲームの会話中に挿入されるCGと、オープニングCGから3点。アリシアの生き生きとした表情にぜひ注目してほしい!!

アリシアからあなたへ……

平穏な日常を過ごしてきた私にとって、冒険はとても大変なものだったんだよ。危険はいっぱいだったし、ひどい目にもあったけど、それでもあなたと……あなたと一緒にいられる事を考えればなんともなかった。あなたと一緒だからがんばれた。あなたが私の事をかばってくれていた事も、少しづつわかるようになってきたし……でもそれって、最初に交わした約束の為だけ？　そんな事ないよね。私、あなたの気持ち教えてもらったもん。信じていいよね。

アリシアの胸の刻印にまつわる因縁から物語が始まる。神の力が封印されし、この刻印を……アリシアを護ることは、この世界を守ることと同意なのだ。アッシュは身を呈して彼女を守り抜く！

誰か助けて……

アリシアは胸に封印された神の力を使い、世界を救った。そして、神の力は消えていく。
様々な苦難を乗り越えたふたり。しかし、それは他の仲間の力ぞえがあったからこそ。
これからはふたりだけで生きて行く。もし、苦難がふたりを襲ったとしても……今のふたりならば、恐いモノは無いに違いない。
彼女の胸の刻印が消えた今、新しい旅立ちはふたりにとって、幸せなものとなるだろう。
これから、どんなことが起きるのか。それはふたりだけの秘密になる。
幸せを願って、ふたりの後ろ姿を見送りたい。

アリシア②-Ⓐ
何!? 私の酒が呑めないって言うの?
アリシア②-Ⓔ
アリシア②-Ⓓ
アリシア ②-Ⓑ

酒癖の悪いアリシア。いや、悪いと言うレベルの話ではない！　酒乱は当たり前、なんと等身まで縮んで絡む絡む。このドタバタパーティがこの世界の救世主たる資格をもっているとは…。まさに無敵となったアリシアの一幕。他のメンバーには……合掌。

私も……初めて会った
ときからずっと……
あなたのこと、
想ってました
アリシア(H)a-①
アリシア(H)b-①

パンツもっと白っぽく
アリシアから
あなたへ……
あなたの気持ちを教えてもらった夜のこと、私は一生忘れないから。あなたの胸の暖かさも、瞳の輝きも、唇の温もりも……。
あなたの背中に付けてしまった爪の傷跡。痛かったでしょ？　ごめんね。あの時の思い出、私の心の中にしっかりとしまっておくから……。あなたの側にいられない寂しい夜がきたとしても、そっと胸に手を当てればきっと大丈夫。でも、ずっと側にいてくれるって約束してくれたから私信じている……。
そして
結ばれるふたり……

Tanya

ターニャ

自然と人間の共存はできないのであろうか？　彼女にとって、この問題は、ずっと追い続けなければならないモノになるのだろう。
神獣に育てられた人間である彼女。
自然と人間との狭間で揺れ動く心。
好きになってしまった彼は……そう
彼女が敬遠していた人間なのだ……。

自然を愛する心、調和を愛する心、そして……彼を愛する心

深い森に住む不思議な娘。アッシュはその娘に会いに、息吹の森と呼ばれる深い森へと足を踏み入れた。そこで出会った少女がターニャである。

幼い頃に両親を失ったターニャは、動物たちに育てられた。人間の誰よりも動物の気持ちがわかる彼女はその分人間らしい感情が欠落していた。

魔族の出現により、おびえる動物たちを救う為、魔族と戦う事を決意するターニャは旅の途中で、人間に被害を及ぼす獣の話を聴く。それが自分の育ての親とも言える神獣ヤシマと知った時、ターニャの心は揺れ動く。自分の考えていた「動物にとって人間は害を及ぼす存在」という図式が崩れていく。

しかし、この事件が魔物の仕業であり、魔物から動物たちを守る為に神獣ヤシマがやむを得ずに行った行動と知り、ターニャは魔物への怒りをあらわにした。それは感情を表面に見せないターニャが、初めてとった人間らしい行動。そしてこれを機に、感情豊かな人間へと一歩を踏み出すのだった。

ターニャⒶⓈ
ヘルズゲート
ターニャⒶⓂ
ターニャからあなたへ……
鋼と血の臭い……。あなたの第一印象は、まさに私の嫌いなモノでした。私を育ててくれた動物たちの嫌いな臭い。だから私も嫌いだったんです。
でも、あなたと旅を続けてきて不思議と嫌でなくなってきたんです。それはきっと、あなたの臭いだから……。動物たちを殺める臭いだと思っていたんですけど、本当は、人間を含めた、自然すべてを守るための臭いだったんですね。
ターニャ
私、いつも思ってるんです。
人間も動物も殺し合わないで
平和に暮らしていけないかなぁって……

なんだか……変な感じです
……こんなことって……
はじめて……

ターニャから あなたへ……

私があなたに抱かれた日の事、覚えていますか？　人間としての暖かさと優しさを教えてくれたあなた。

動物たちに育てられた事は後悔していません。でももし、あなたと出会わなければ私はその事を後悔したのかもしれません。それほど、私の心の中に覚えたモノは、大きく暖かかったからです。

あなたに出会わなければ、知る事のできなかったモノは、今でも私の大切な宝物です。あなたとなら色々な事を知る事ができると信じています。人と自然の調和、人と動物の心のつながりを見つける旅の行く末も。

私は、それを信じてあなたの後ろをずっと追いかけていきます。あなたの背中が、とても好きだからです……。あなたに抱かれた時の暖かさを知っているから、あなたの後ろを歩いていけるんです。だから……、だから私を離さないで下さい。

いつか、またきっと、動物たちに囲まれながら平和に暮らせる日々がくることを信じて、きっと、ついていきます……。

Fah Fah ファファ

料理を続け、世界中の人に美味しい料理を食べさせてあげたい。しかし、魔族がはびこるこの世界では、難しい……。そこでファファは立ち上がった。世界中の人に、少しでも美味しいモノを食べて幸せな気持ちになって欲しい。その為に邪魔な魔族を倒す。すべては、人々の幸せの為に。

料理を作った人の心を映し出す鏡のようなモノ…

何気なく入ったとある町の料理店。髪をお団子頭に結んで世話しなく店内を往来する女の子、それがファファであった。この店の料理長も勤めるファファに対して、幾度となく、ならず者たちの嫌がらせが続いていた。ある日、その料理店に立ち寄ったアッシュと意気投合したファファは「世界の人たちに自分の料理を食べてもらいたい、そして少しでも幸せな気分になって欲しい、その為に魔物を倒すのが先決だ」と、アッシュと旅に出る。

旅の途中で寄ったとある街で行われた料理大会。そこでファファは、昔からのライバルと出会う。彼女に勝つためには、並大抵の料理では勝てない。そこで例をみない食材「サラマンダー」を求め、アッシュとともに炎の洞窟へと入る。

共にひとつの目標に向かい、協力し会うところから、ふたりの間に仲間以上の感情が産まれてくる。そして、ある日の夜、ふたりはお互いを求め合うのだった。

ファファから
あなたへ……
初めてあった時の事、覚えているあるか？　お店に何気なく寄ったあなたに、私「炒飯しかない」って言ったね。それからいろんな事があって、一緒に旅に出た。旅の途中で、私が作った料理、美味しそうに食べてくれた。そんなあなた、私大好き。戦い以外で、少しでも役にたてる事、嬉しく思えるようになってきたのは、それから少したってからね。あなたに「美味しい」って言ってもらえる料理を作れる事が幸せになったね。
私の夢は、みんなにおいしい料理を食べさせてあげること
華々
顔グラ

うん、お願い……優しくして

ファファからあなたへ……

あの日の夜、あなた、私に好きな人の為に尽くす事、どんなに嬉しい事か教えてくれた。その時だったね、私、自分の夢、あなたに言ったのは……。そして、戦いが終わった時、あなた、私の為に一緒に旅をしてくれるって言ってくれた。とっても嬉しかった。これからも私、あなたの為に一生懸命料理の勉強をするあるね。大陸中の人に食べてもらう前に、真っ先にあなたに食べて欲しい。あなたの期待に応えられるよう私、がんばるよ。

このファファは、設定初期段階のモノ。カラーリングの違う服を着ており、当初のファファの名前は漢字で「華々」だったようだがカナになった

世界中の人に美味しい料理を食べてもらう事、それがファファの夢。その夢を手伝う事がアッシュの願い。そして自分の夢を手伝ってくれるアッシュが側にいてくれる事を幸せに思うファファ。アッシュとファファはお互いに想いを寄せ、夢に向かって旅に出る。

Asty

アスティ

エルフと人間の間に産まれた忌まわしき子という事で、幼い頃に受けた心の傷。それが彼女の態度を頑なモノにした。しかしアッシュが彼女を変えるキッカケを与える。そして、彼女は立ち上がった。自分のような境遇の子が平和に生きて行ける世界を創るために。

彼女の心の傷が癒える時。それは彼女の夢が叶う時だろう

　とある街から離れた所にいる盗賊団の首領。それがアスティだった。その盗賊団とは、実は孤児を集めて作られたモノ。その事に共感を覚えたアッシュは、仲間になろうとアスティを誘う。それが悪い事をしなくても、孤児たちを救える道になると…。この時、アッシュはまだアスティの心の傷の事を知らなかった。ある日、アスティがエルフの耳を隠すためにしていたバンダナが取れてしまう。ハーフエルフと忌み嫌われると思っていたアスティは、アッシュの暖かな態度に胸が熱くなるのを覚える。そこからふたりの距離は急激に縮まっていき、ある事件をキッカケにふたりは結ばれることとなる。

　それはアスティが産まれた所、エルフの森を訪れた時に起こった。エルフたちのアスティへの態度に悲しみを覚え、魔族はそこに付け込み罠を仕掛ける。

　しかし、アッシュや仲間たちの声に、アスティはその罠を打ち破る事に成功。自分を必要としてくれる人がいる事に、今まで感じた事のないほど、大きな幸せを感じ、魔物と戦う決意を新たにした。

カットインバトルで使われるCG。元盗賊のアスティらしく、スピード感あふれるモノとなっている。これがスタッフのこだわりの現れだろう。

アスティからあなたへ……

あなたと最初に出会った頃から、不安だった。エルフと人間の忌まわしき子と、あなたに知られること が。あなたの事を意識するようになってから、その知られたくないって気持ちは大きくなる一方だったんだよ。知られたら嫌われてしまうに違いない、あなたが離れていってしまうに違いないって。

そして、あの時、偶然にも知られてしまった。私がハーフエルフである事を。でも、あなたは暖かく……優しく接してくれた。私、馬鹿みたいって思った。あなたの事が好きなんだったら、信じられたのに。今思い出すと、あなたに謝りたい気持ちでいっぱい。そして、あなたは自分でも抑えきれないほど、大きな存在になっていったんだ。

私は、私と同じ境遇の子供たちをもう見たくない

アスティの衣装は身軽な印象を受けるモノ。RPGの世界の盗賊はスピードが命。だから、軽装なのだろう。そして、耳を隠すように巻かれたバンダナは、アスティのトラウマを象徴するモノだ。

とあるイベントでのカットインCG。怒りの表情をあらわにしたアスティ。バンダナがはずれてしまい、自分の耳を隠す。これがアスティの心の傷のあらわれと言える。

他のキャラクターにくらべて、露出の多いアスティの衣装は、彼女の印象をより活発な女の子に見せている。そしてその印象はゲームの中に生きているのだ。

抱いて……もっと力強く、ぎゅっと……あたしを……離さないで!

アスティからあなたへ……

もしかしたら、あの夜まで私はあなたを信じきれなかったかもしれない。私は忌み嫌われるハーフエルフ。こんな私を抱いてくれるとは、とても思えなかった。

でも、あなたは私を暖かく抱いてくれた。優しく包んでくれた。

この時、私はわかった。あなたにとって……もちろん私にとっても、私がハーフエルフであることなんて取るに足らない事だって。だって、私の事を抱いてくれるあなたがいる。私の事を信じてくれる仲間がいる。だから私は……あなたと一緒に、夢を叶えたい……。

心の傷を埋めてくれた人と新たな旅立ちへと一歩を踏み出す。アスティは、自分と同じ思いをする子供をひとりでも無くす為に。そしてアスティの夢をかなえてやる為に、アッシュは彼女を後ろから支える……。

Yliesh イリーシュ

彼女が旅だった理由は……バクチだった。この先どうなるか解らない旅。まさしくバクチ。だからイリーシュはアッシュと魔族を倒す旅に出る。そんな彼女の瑠璃色の瞳に映るカードは52枚。
　ジョーカーは必要ない。そう、彼女自身がジョーカーなのだから……。

アスガルドの中で、一番妖艶な笑みを浮かべるのは彼女だろう。だが、実は心の中は純粋な少女のまま。だから、自分の好きなモノのために生きている。それがイリーシュなのだ

瞳の中に映るのは、カードと、一緒に歩む彼の姿だけ

　アッシュが立ち寄った店で、それは起こった。カードゲームで盛り上がるテーブルから突然罵声が飛ぶ。その先にいた女の子がイリーシュだ。賭博で負けた相手が女の子だからといって、暴力に訴える。そこに助けに入ったのがアッシュだ。そしてそれがふたりの最初の出会いだった。彼女は言う「女相手だとこういう事が多いんだよ」と。イリーシュはボディガードをアッシュに頼み、魔族と戦う事を承知した上で、ふたりは旅に出た。
　旅の途中見かけた、とある街の賭博大会。その大会は、住民の夢を餌に利益を吸い上げるイカサマと呼べるモノだった。そこでイリーシュは、住民を救う為に出場を決意するのだった。

彼女のカットインバトルのCGは、他の女の子たちと毛色の違うモノばかり。彼女らしいキュートなものも……

イリーシュの特徴として、アスガルドのキャラの中で唯一、銃器を使うところだろう。無論、カットインバトルのCGにも反映されているぞ

イリーシュからあなたへ……

女が賭博やってると、なにかと大変なんだよね。でも、あの時あんたが助けてくれたおかげで、助かったよ。嬉しかった。それからバクチみたいな旅をしてさ、あんたは私のボディーガードって話だったから、ちゃんとまもっていてくれてたしさ。嬉しかったし、楽しかった。危険もいっぱいだったけど、でもそれはバクチみたいなもんだろ？
今思えば、本当は一緒に旅をできたのが良かったんだと思う。いつからだろう、こんな気持ちになったのは……。まあ好きだからいいさ

ちょっとキレかかっているとも思えるイリーシュ。大型の重火器を両手に持ち腰だめで、撃ちまくる姿は、男勝りの勇ましさを感じるぞ

こうやって、好きな男と一緒に酒を呑んでいるのが一番楽しいね

紅の髪、瑠璃色の瞳、そして52枚のカード。彼女の武器は男を魅了し、そして好運を引き込むコト。それは、彼女自身がジョーカーでありながら、勝利の女神でもあるからだ。そして、彼女は今日も好運を引き寄せる。自分の為、仲間の為、そして彼の為に……

言葉はいらない……
だから、キスして

イリーシュからあなたへ……

今でも覚えているよ。あんたに抱かれた日の事を。あの日に呑んだ酒は最高に旨かった。やっぱり、好きなヤツと呑む酒は最高だね。今までも、そしてこれからもずっとそうしていたいと思うよ。

これからずっと、バクチみたいな旅をし続けていこうよ。私はずっとあんたに付いていくよ。バクチみたいな旅が面白いから。そして……そんな旅に連れ出してくれる、あんたのことが好きだから……。あんたと一緒なら多少の危険なんて恐くない。

いつの日か、あんたと一緒に何か大きなことをしたいと思う。それが賭博なら最高だよね。あんたを信じているから、できる事だしね…。

イリーシュの魅力は、Hシーンにも生きている。他の女の子たちとはひと味違ったCGの数々。その原画をじっくりと見て欲しい。

Flomage フロマージュ

城を奪い取ろうとする叔父の策略にはまり、自分の意志を失い、人を殺め続けた彼女。その呪いが解けた時、彼女は自らの罪と自分の心に鎖をかけ、罪を償うために、魔族と戦う。しかし、瞳の奥にいつも気高さは忘れない。

フロマージュ家の再興。それが彼女の夢であり願い

ある日アッシュは、仮面をかぶった騎士が人を襲う事件を耳にする。その騎士が出没する城へ向かったアッシュの前に、仮面の騎士が現れる。苦戦の末、騎士の仮面を破壊することに成功。その騎士は、あどけなさの残るブロンドの少女だった。そして仮面のとれたフロマージュは罪を償う意味も込めて魔族と戦う決意をする。そして旅を続けるある日、フロマージュの下へ一通の手紙が来る。それは現在の城主である叔父からの招待状であった。不審に思ったフロマージュは真相を確かめる為に城へ向かう。そこで、城に秘められた魔力を使い過去へとさかのぼる。なんとそこで、自分の父親が殺された現場を見てしまう。剣を持ち、父の胸を貫いたのは、まぎれもなく叔父であった。叔父は更に、寝息を立てているフロマージュに、呪いの仮面をかぶせる。その行動に衝撃を覚えたフロマージュは自分の手で叔父を倒し、フロマージュ家再興を心に誓うのだった。

フロマージュからあなたへ……

私が自らの意志を失っていた時、あなたは助けてくださいましたね。そして、私が背負うべき罪を一緒に背負って、戦って下さいました。嬉しさと同時に、あなたの優しさを知ったのを覚えております。普段は、いい加減で遊び人という印象を受けますが、心の中はきちんとした人間性を秘めていますね……私はあなたのそこにひかれていったに違いありません。でも、今となっては理由なんてどうでもいい事ですよね。

城をおわれた姫、だが瞳はいつも気高く

この立ちポーズでは、彼女がお姫様であった事などとても想像つかないだろう。しかし、セリフや行動の端々に見られる気品はさすがだ

Hシーンでも髪をおろさない彼女。髪をおろした姿をみることができるのは、エンディングだけなのだ

アッシュは彼女と約束する。フロマージュ家の再興を。そして、アッシュは姫に誓いを立てた。生涯フロマージュひとりを愛する事を。これからふたりは様々な苦難に立ち向かわなければならない。しかしふたりならきっと成し遂げる事ができるだろう。旅で見つけたお互いの絆は、強いモノなのだから。

フロマージュからあなたへ…

あの夜、あなたは誓ってくれました。生涯、私ひとりを愛すると……。あのフロマージュ家に伝わる誓い、姫としての地位のない、今の私にとっては意味の無いものかもしれません。でも、私の心には深く刻まれています。あなたの誓いと、あなたの胸の暖かさを……。だから私は信じることにしました。あなたの言ってくれた言葉と温もりを。

フロマージュ家の再興、あなたとふたりなら実現できると信じています。そして、いつの日か、あの時の旅の思い出を、私たちの子供に子守歌として聴かせてあげられる日のことを。きっと来ますよね。そんな日が。

Nagi

ナギ

艶やかな黒髪をなびかせ、彼女は跳ねる。父の形見とも言える刀に剣気を込めて、魔族を振り払う。それは、父の無念をはらす為、常に強い者と戦いたいという自分の目的の為、そして、彼女の目標としている彼の為……。瞳に映るのは常に自分よりも強い者、そう、彼の姿。

常に強い人であり続けたい。身も心も…

ある街での小競り合いの中心に彼女はいた。自分よりひと回り大きい男を吹き飛ばす、彼女の剣士としての腕を見たアッシュは彼女を仲間へと誘う。正義の為に魔族と戦う事になった薙は、自分よりも強い人……アッシュにいつしか、心を奪われ始めていく。そして、ふたりの間にあった距離を急速に縮める事件がおこった。

旅の途中、街道での辻切りの話を聴いた薙は、父の形見である妖刀が関わっていると直感的に察する。そして、その事件をつきとめる為に、街道へと足を踏み入れた。

そこで出会った辻切りが持っていた一振りの刀……まさしく、手にする者の魂を吸い取る妖刀であった。父が操りきれなかった物、そして、それによって起こった悲劇。薙は過去を振り払う為に、妖刀を手にする者に対して、距離を詰めた。今、薙の新しい自分への戦いが始まる。彼の事を信じる力を借りて……。

カットインバトルで使用された薙のCGは、どれも彼女の特徴である東洋の女性らしさを強調したモノに仕上がっている。そしてなびく黒髪が、彼女の魅力をもり立てる

薙からあなたへ…

私は、自分より強い者を探していた。
ただそれだけの目的で旅を続けていた。それはお主に出会ってからも変わらない。お主と旅を続ければ、自分よりも強い者に出会える、そう思っていた。でも、自分よりも強い者は、もっと身近なところにおったのだ。この事に気がついた時から、私はお主の事を意識しはじめた。そして、あの日、私はお主に戦いを挑んだのだった。私は不器用な女だ。恋文を出せば気持ちが伝えられたのだろうが、果たし状を送ってしまったのを覚えているか?

日本刀をもった薙は、まさしく日本女性らしい印象を受ける。無論、衣装もそれに見合った和服にまとめられている。日本刀、和服、そして黒髪。登場キャラそれぞれに突出した特徴がある

父が操れなかった妖刀、それは薙の心を写し、聖剣へと昇華した

これが、薙とアッシュの出会いのワンシーン。すばやい動きで相手を仕留める、薙らしいシーンと言える

薙からあなたへ……

　そして、お主は私のような不器用な女の相手をしてくれた。私との果たし合いに手加減せず挑んでくれた。その事が嬉しかった。あの時、私は負けて良かったと思う。なぜならお主という人を目標にする事ができたから……。
　お主が一緒に旅をしてくれると聞いて、とても嬉しかった。一緒に旅して、いつかお主を越えてみせる。……だから私はお主に付いて行く。でも、剣をやめて平穏な生活をしてもいいかなと思う時もあるのだ。だがしかし、私はお主と一緒に剣を振っている事の方が楽しい。そして、お主と一緒に旅ができる事が幸せだ……。

この設定画は薙の初期設定。当時はムラサメという名前だったようだ。衣装の細部に変更があるものの基本的な部分は変わっていない

薙の黒髪が乱れると、彼女独特の妖艶さにも似た色気が画面いっぱいにあふれてくる

よかった……やはり、
お主でよかった。私の目に
間違いはなかった……。

ASGALDH The Distortion TESTAMENT

女の子たちの気持ちを知り そして、自分の気持ちを伝えよう

共に戦い、会話をしよう。彼女たちを取り巻く事件を解決していくと、いずれその時は来る。彼女たちに気持ちを伝えられる瞬間が……。その時彼女たちはきっと、キミの心に答えてくれるはず。そして、彼女たちも自分の気持ちを告げるに違いない……

各Hシーンの説明に入る前に、全キャラ共通の好感度変化を説明したい。好感度をレベル1～4とすると、好感度レベル2となり宿屋での夜の会話を5回こなす事で1度目のイベントが発生。その後好感度レベル4と宿の会話5回で2度目のイベントになる。これがHへと向かわせる。

アリシア

まずは酒乱のイベントから

支援タイプ魔法使いとしてパーティに参加

彼女本人の攻撃力は無いが、間接・支援魔法を得意とし、MPもかなり多いので使い勝手のあるキャラだ。

Hシーンへのフラグだが、好感度レベル2と会話5回をクリアした時に、宿屋でアリシアは酒乱ぶりを発揮する。このイベントは楽しんで見てくれ。しばらく冒険を続けた後、好感度レベル4で、今度はアリシアが倒れるイベントが発生する。そしてその後、自動的にアリシアとのHイベントが発生するのだ。

ターニャ

自然、動物関係のイベントに注意

攻撃タイプの魔法使いとして重要度大

ターニャは攻撃を中心とした魔法を得意とするキャラクターなので、本人の攻撃力は弱い方だ。

彼女には、動物に関するイベントが多い。まず好感度レベル2の段階で、ひとつめのイベント、蛇神との戦いがある。好感度レベル4では育ての親、神獣ヤシマのイベント発生。これをクリアすると彼女の最強武器が手に入る。そしてHだ。

ファファ

お料理好きらしいイベント発生!?

格闘家として一流の腕を持つ少女

他のキャラクターたちと違い、拳で戦う格闘家であるファファ。攻撃も速い方だし、攻撃力もそこそこある。平均的な能力のキャラクターと言えよう。

好感度レベル2の時、ファファの過去が語られるイベント発生。その後、好感度レベル4で料理大会へと出場する。この時、昔からのライバルの登場で、伝説の材料、サラマンダーを求めて炎の洞窟へと向かう事になる。その後Hイベントが発生するぞ。

アスティ

過去のいまわしき思い出

攻守のバランスに優れた女盗賊だ

盗賊団の首領として物語に登場する彼女は、パーティに参加する時に短剣を操る。彼女は過去にいまわしい思い出がある。好感度レベル2になると宿屋で、彼女が過去を語るイベントが発生する。その後、好感度レベル4になるとリルガナの街の宿屋でエルフの町に関する話を聞き、アスティー行は、エルフの町へと旅立つ事となる。過去の思い出と自分の心を写し出す鏡との戦いの後、仲間がいる喜びを再認識したアスティ。そして……大切な人アッシュとのHシーンへと突入する。

イリーシュ

彼女らしいイベント……バクチ大会！

彼女たちの中で唯一、銃器を操る

イリーシュの特徴はなんといっても、銃を使うところだろう。その為、彼女の武器は専用モノが多い。

賭博が好きな彼女のイベントは、それ絡みが多い。好感度レベル2の時に、ある宿屋で賭博絡みのイザコザが発生し、イリーシュが襲われるイベントが起こる。その後、レベル4の時にフェルクスの宿で賭博大会の話を聞き、出場することとなる。この賭博大会の存在はイカサマと呼べるモノ。このイベントをクリアすれば自動的にHイベントが発生する。

フロマージュ

失った城を取りかえすのだ!!

気高き剣士、直接攻撃は最強だ！

とある領主の姫である彼女は、剣士としてパーティに参加している。彼女の特徴はなんといっても、最強とも言える直接攻撃の強さだ。

好感度レベル2で過去の召使いに出会うイベントが発生し、好感度レベル4の時に、自分の城の現当主である叔父からの招待状が届くイベントが発生し、彼女は過去を知る。そのイベントをクリア後に、自動的なHイベントが発生するぞ。

薙

父の形見の一振の刀をめぐる闘い

攻撃への早さが最高の東洋の剣士

薙は、とにかく攻撃への素早さが誰よりもはやい。薙とフロマージュの双璧で、戦いはかなり楽になる。

好感度レベル2で、彼女が自分の過去を語るイベントが発生。その時に、彼女の因縁とも言うべき妖刀の話が出る。好感度レベル4になると宿屋で辻斬りの話を小耳にし、その後、ワングスフォルテの武器屋を経由して、街道で辻切りと戦う。これで薙は過去を清算することになる。

〜とどかなかった想いよ　とどけ…〜

妖女乱舞2より

ある日、街に冒険者(自称)がやってきた。そして彼女は恋をする……。この冒険者のいい加減な態度の奥に潜む優しさに。やがて、彼女の運命は過酷な道へと動き出す。せめてもの救いは彼と出会った事

覚えてる？　初めてウチに来た時の事……

アダルクが宿泊している宿の看板娘、それがマルケだ。彼の身の回りの世話を健気にこなす彼女を、突然の悲劇が襲う。世界を手中に治めんとする男が、彼女をさらったのだ。理由は……彼女の純潔が必要な為。その男とは紛れもなく、彼女の父親の姿をしていた。

だが、マルケは知らなかった。その男が自分の両親を殺した事を、そしてアダルクの父親を殺した事も……。

アダルクの手の甲に刻まれているあざ。これこそが、鍵となる幻獣を宿す証拠。20年前に赤ん坊だったアダルクが殺された父親から託されたモノ。自分達に貸せられた事実を知ったふたりの間には絶望が走り抜ける！

世界を破滅に導く超兵器「クロサークィル」の封印を解く一族の末裔アダルク、そしてクロサークィルを動かす事のできる血族の末裔マルケ。ふたりの悲劇は加速をし始めた。

そしてふたりは、当たり前のように唇を重ねていく

すべての事が終わり、ふたりの間に平和が訪れた。そしてふたりは、やっと結ばれることになる

彼女の見開いた瞳。そしてこの驚きの表情は、なにを訴えかけているのだろうか？

マルケからあなたへ……

今でも思い出すよ、あなたが初めてウチに来た日の事を……。今では、あなたと同じ眼をした冒険者たちがこの街を、そして私たちふたりを訪れてくるね。私の父……がやっていた事、冒険者たちの面倒を見る事を今、ふたりでできる事を幸せに思える。あなたは果たしたよね、夢を。今度は、あなたが若い人たちに夢を与える番だよ……。でも、私の夢は今も続いているんだ。そう、あなたと一緒にいつまでもいられる事……。

だから私の冒険は、今でも終わってないんだから。これからもずっとね……。

食事を作って冒険者(アダルク)の帰りを待つ、街で人気の看板娘

マルケから あなたへ……

　そうだ、少し思い出を書かせてね。あなたと一度だけ旅に出たことがあったよね。あの時、なぜ父が遠くへ出してくれたのかわからなかったの。きっと、あなたが一緒だから大丈夫に違いないという考えだと思ってた。でも、結果は……。私自身は恐くなかったんだよ。あなたが一緒だったし、それに何があってもあなたが守ってくれると信じていたから……。私、信じていて良かった……。私が危険な目にあった時、必死に守ってくれたもんね。すごく嬉しかったんだ、私……。

　あの時の忌まわしい思い出は、忘れる事ができないかもしれないけど、今はあなたが一緒にいてくれるから、夢にみることも無くなったし、思い出して眠れない夜を過ごす事も無くなった。あの時、本当に信じていて良かった…。

　ありがとう……あなた……。

　そしてこれからも一緒にいてね。

超兵器「クロサークィル」を動かすために必要なマルケの純潔。いま古代の兵器が、彼女を取り込もうと触手を伸ばす。アダルクは両親の仇を取る為、自分の運命を断ち切る為、そして……彼女を救い出す為に最後の決戦に挑む。彼らは己の運命を断ち切れるのか⁉　そして、ふたりは結ばれるのだろうか⁉

Orinca オリンカ

亡くなった両親が遺した花屋を引き継ぎ、花を売りに歩く、花を愛する少女。彼女は薬草に関する知識で、パーティを救う。ある時彼女は、花に向かって頭を下げた。「痛くしてごめんね……」と。そんな彼女の優しさに花はきっと微笑んだろう

戻ってくる事を信じ、日夜努力して来た結果であろうか？美しく成長したオリンカの姿だ

表情からは健気を、心からは強さを

両親が遺した花屋を切り盛りする少女。ある日酒場へ花を売りに行った時、酔っぱらいに絡まれたところをアダルクに助けられる。それから幾度となく、街で出会うふたり。アダルクの花を大切に思う気持ちが、いつしかオリンカの胸に恋の花を咲かせていった。ある日の事、アダルクに付いて冒険へ出掛けた彼女は、その薬草に関する豊富な知識で、パーティを救う。一緒に冒険に出るようになってから、ますますアダルクへの想いを膨らませていくオリンカ。アダルクも健気に後ろを付いてくる彼女に心を許し始める。

そして、今夜、彼女は小さいな勇気を振り絞り、彼に伝えたい気持ちを用意してアダルクが部屋を訪れるのを待っていた。

草花の気持ちがわかる心優しい花売りの少女

オリンカから あなたへ……

花の気持ちがわかるって言った私をあなたは信じてくれましたよねぇ。今度は私があなたを信じる番です……。あなたは今、どこにいるのでしょ？　でも約束してくれました、必ず戻ってくるって……。だから私は待ってます。他の女の子に負けないように、自分の……心を磨いて。きっと帰って来てくれるって信じています。そしてその時、あなたに見せてあげるっ、あなたの為に作った花壇を……、あなたの枕元に飾る為に育てた花たちを……。彼らを育てているから……寂しいけど我慢できるんですっ。

Lavista
ラヴィスタ

茶色の髪をひとつに束ね、風のように走り抜ける女盗賊。そして悪名高き富豪から盗みだしたモノを貧しい者へと配り歩く義賊。彼女の才能（？）で、パーティの経済的危機状況を何度か救う。そして、今度はアダルクが、彼女を助け、守り抜く。彼女の心を盗むために

ふたりは、いつのまにかお互いの心を盗み合っていた

少々ドジだが、盗賊の腕は一流？

ラヴィスタとアダルクとの出会いは、街中の路地でのことだった。街を散策していたアダルクの頭上から、突如降ってきたラヴィスタ。盗みを働いていたらドジを踏んでしまい、追われていたところをアダルクにかくまってもらったのが縁で、ふたりの冒険は始まる。

アダルクは彼女とのエピソードで、ある冒険の準備をする為に、武器屋に寄ると、彼の目にかなう武器を見つける。しかし、それはとても高額で、手が出せる代物ではなかった。そこでラヴィスタに促されるままに行動していると強盗と鉢合わせになり、彼らを退治することで大金を手に入れるという事もあった。

そんなある日、仕事を終えて部屋に戻ったアダルクを待っていたのは……、なんと彼の部屋で入浴しているラヴィスタであった。そして、またもアダルクは彼女をかくまう事となる。この辺りから、ラヴィスタは、じょじょにアダルクに心を奪われ始めていた。

彼女は瞳の奥に宿るモノで、心を奪う女盗賊
ラヴィスタから
あなたへ……
あんたと私の最初の出会い、覚えている？ あれあたしのドジじゃないからね？ あんたが居たから踏み外したんだ……。あんたにはなんかすんごくドジだと思われてたみたいだけど、全部あんたのせいなんだよ。それに、このあたしから奪ったモノ……、まだ返してもらってないからね。盗賊の私から盗むなんて百年早いんだよ。私はどこまでもあんたに付いていくから、覚悟しときなね！

Ifarl イファール

自分の出生の秘密を知ろうとしているのは、アダルクだけではない。彼女も自分の両親を探す為、吟遊詩人としての旅を続けている。アダルク曰く「幸運の女神」の彼女は、パーティにその後様々な幸運をもたらす事となる。彼女は今日も歌を唄い続ける。彼の為に……

彼の歌を唄う事が夢……

アダルクとイファールの出会いは、カジノでの事。負け続け、気が立っていたアダルクにイファールが声をかけたのが始まり。「私の歌でも聴いて、気持ちを落ちつけませんか?」と。その後アダルクは、カジノで儲けることができ彼女の事を勝利の女神と呼ぶこととなる。

旅の途中、イファールが急な発熱で倒れる事件が発生する。この時アダルクは彼女が、両親を探していること、そして幼い時の思い出から自分が貴族である可能性などを聞く。

そして、ふたりで一緒にイファールの両親を探す事を約束するのだった。それはいつからかふたりが互いに惹かれ合っていたからだろう。そして、ふたりの旅は続いていく。

イファール㊤①
まるゲッ!
イファールからあなたへ
私、嬉しいんですのよ。あなたがしてくださったあの夜の約束。あなたは守ってくださっていますわ。そして一緒に私の両親を探す旅をしてくださっていますわね。私は、あの日の約束を信じてあなたに付いていきますの。いつか、あなたとのふたりの旅を、歌にする日の事を夢見て……。今度はあなたと私の歌を唄う為だけの旅ができたらそれはとても幸せなことですわね。
イファール①
幸運を引き込む歌姫。今、彼の為に歌う……

Altina アルティナ

男勝りの傭兵……彼女は愛しき人の後を追い、傭兵となった。彼に追いつく為に。だが、それは追いつく事の無い儚い夢。
その彼女にも、今は共に戦ってくれる仲間がいる。そして自分を守ってくれる男も。彼女は今日も剣を振るう。背中を彼に預けて。

勝気な傭兵、実は大国の姫君

酒場で彼女は、アダルクと出会い、共に酒を酌み交わしていた。その時に起こったイザコザで、ふたりは敢えなく牢屋へと入れられてしまうが、アルティナの機転でその場を脱出。それが縁でふたりは共に仕事をこなす仲になった。
街中が祭で賑わうある日の事、ふたりは祭へと出かける。そこで交わしたたわいもない会話。ふたりに芽生えた想いは少しずつ膨らみ始める。そして、ある晩アダルクは、彼女の部屋のドアを叩いた。彼女に想いを告げる為に。しかし、彼女には大国、南朝・火帝サウロの姫という肩書きがあり、アダルクとは身分が違う。だが、彼女は言う「自分は傭兵だ」と。そして、ふたりは唇を重ねた……。

そしてふたりは、肌を重ね合う。家柄など関係ない、自分は自分だと言わんばかりに……

アルティナからあなたへ

あの日の夜。あんたは、あたしが王女だと知っていて、抱いてくれた。王女でも傭兵でも関係ないって……。それがとても嬉しかった。そして、あたしの親父さんからの仕官の誘いも受けてくれた。あれはあたしと一緒にいてくれるって意味でとっていいんだよな？これからもずっと一緒にいてくれるんだろ？あんたの事だ、またどこかにいっちまうかもしれないけど、追っかけていくからね。もうそんな事は慣れっこになっちまったし。あたしは傭兵、アルティナ……なんだから……。

彼女は、細身のわりに強い拳を持つ戦士だ。軽装で素早さを活かしつつ、鋭い攻撃を相手に仕掛ける、という印象を与えるキャラクターデザインになっている。後ろで束ねた髪を、滅多な事では降ろさないのも彼女の特徴と言えるだろう

想い人を追い、同じ道を歩む華麗なる女傭兵

Phiolla フィオラ

七つの海、大陸を股にかける大商人の娘。富を欲しいままにしてきた彼女は言う。「お金で買えないモノはありませんわ」と。しかし、初めて自分の意のままにならない、金で動かせない男に出会った時、彼女の心は揺れ動く。初めて知る金で買えないモノ。それは彼の心。

自分の生き方に誇りを持つ女の子

アダルクとフィオラ、ふたりの出会いは唐突だった。よそ見をしていたアダルクはフィオラにぶつかってしまう。だが、エピソードはこの程度では終わらなかった。倒れたフィオラめがけて数本のナイフが空を斬る。いち早く気がついたアダルクは、彼女の手を引き、路地へとかけ込んだのだった。

この出会いの時、フィオラはすでにアダルクに心奪われていたのだった。そして共に旅をする事になってから、彼女を取り巻く事件が起こる。街一番の富豪である彼女は、常に誰かから狙われる存在になっていた。旅の途中のキャンプで、彼女は身代金目的の暴漢に襲われてしまう。助けに入ろうとしたアダルクに対して彼女は「お金を払えば全てすむことです」と彼を制する。「金で買える命などない」とフィオラを助けだしたアダルク。自らの身体を犠牲にしてでも自分を助けてくれたアダルクに、フィオラは彼への想いを高めていった。そして、アダルクもいつのまにかフィオラに惹かれ始めていく。

勝ち気な瞳、気高き心。後は彼の心を掴むだけ

フィオラからあなたへ

あなたが教えてくださった、お金で買えないものの中に、私自身と、どんなに大金をつんでも買えないあなたの心がありました。なんでもお金で解決してきた私が初めて知った事です。この事は今でもきちんと心の中に生きているのですよ。私にとって、あなたはお金で買えない掛け替えの無いものです。そしてあなたとの冒険の思い出も。だから……ずっと大切にしていきたいと思ってます。あの日の冒険のように、これからも私を守って下さいね。

金ですべてが解決すると思っていた彼女にとって、アダルクの行動は理解できずにいた。それでも豪商としての誇りを持ったまま、彼の行動を理解しようと勤める。そのフィオラの行動が、彼女をひとまわりもふたまわりも大きく成長させていった

Caldis カルディス

彼女が作り出すカラクリは、彼女のプライドそのものと言えよう。魔法中心の世界で、魔法を信じず、人を信じず……カラクリだけを信じる女。彼女が、自分の過去を語る時、その眼鏡の奥に輝る理知的な瞳は、アダルクの心を飲み込んでいく……

理知的で、プライド高きからくり師

街の武器屋に特注の武器を作らせていたアダルク。彼の注文した武器にはカラクリを使わなければならないという武器屋の親父の話しから、カラクリ師のところに向かう事となる。その途中曲がり角でぶつかってしまった女性、それがカラクリ師カルディスだった。

その事がきっかけで、ふたりは共に旅をする事になる。ある日の冒険が終わった後、アダルクはいつものように酒場へと向かい、そこで酒を飲むカルディスに会う。その時、彼女がいった「からくりは人を裏切らない」という言葉がアダルクの心の中に刻み込まれた。それから、カルディスは昔、男に裏切られ自分の設計を盗まれた、そして私は捨てられた。それ以来人間を信用しないのだ、と語る。しかし、いつしか彼女の心の傷は、彼に癒されていた。彼女は、人を信じる決心を再びするのだった。

そして、人を信じる心を再認識したカルディスは、彼の腕の中激しい快楽に見も世もない声をあげていた

彼女の瞳からこぼれ落ちる涙はいったい何を語ろうとしているのだろうか？

彼女とアダルクの出会いは、街角から。この出会いに感謝する

戦いの中から生れた恋愛感情にキミは答えられるか?

仲間を見つけ、仕事をこなし、女の子たちの心を掴む。それが自分の秘密を見つける旅につながるだろう。すべての伏線が集束した時、遠い昔からの因縁と自分の出生の秘密、そして……運命の出会いに涙することだろう

それは、遠き過去から続く物語

物語は、主人公の母が息を引き取るところから始まる。その時に母親が呟いた言葉「お前の本当の母は他に……」。そして主人公アダルクは、自分の出生の秘密を探す冒険へと旅立った。

そして、立ち寄った街の宿屋の主から、モンスター討伐などの仕事を斡旋される。途中知り合った女の子たちを仲間に迎え、彼の旅は続く。

このゲームで最初から選べるシナリオは18本もあり、さらに最終的には45本以上のシナリオで遊ぶ事ができる。そのうちゲーム攻略に必要なシナリオは「黄金の女神像回収」「娘の救出」「チャイニーの討伐」「ランチェスタ討伐」「クロサークィルの碧探索」の5本だけである。しかし、これだけでは味気がないので、地風水火の精霊を味方につけるシナリオなども楽しんでみよう。

精霊たちはみな女の子で、味方にすれば心強い仲間ともなり、娼館に売ればHもできる。

彼女たちを仲間にするのは簡単で、それぞれの迷宮をクリアする際、戦いに勝利すれば良い。

他にも使役できる女の子のモンスターはたくさんいる。それぞれとの、戦いに勝利すればOK、後は使役するなり娼館に売りさばくなりキミ次第。

女の子たちとの出会い……告白

まず女の子に出会う事から始めよう。マルケはアダルクが泊まっている宿屋にいつもいる。アルティナは宿屋で夜まで休んだ後、酒場のマスターと話せば良い。この時酒場で酒場の噂を2回以上聞いておくように。イファールはカジノで5回以上負ける事と、酒場の噂を5回以上聞いていれば出現する。ラヴィスタは、まず酒場で盗賊の噂を聞いた後で、夜に街の中央の大きな通りを歩いていれば出会う事になるだろう。フィオラは昼に街の路地を歩いていれば良い。ガルディスは武器屋で5回以上買い物した後にそこの親父に紹介してもらえる。オリンカは、夜の酒場で噂を4回以上聞いてから、ウエイトレスと会話すれば良い。これで出会えない女の子はいないはずだ。

そして、彼女たちの好感度の上げ方だが、一緒に冒険に連れ出せばOK。「クロサークィルの碧探索」をクリアした後、好感度が高ければHが可能となる。この条件を満たす女の子が他にもいるならば、同時攻略も可能となるぞ。

目安として、彼女たちそれぞれ(マルケは除く)に用意されたイベントの数は4つ。まずは出会いイベント、イベント2、3、そしてHイベントの4つだ。Hイベントが始まるのは、必ずクロサークィル碧のシナリオ後となる為、これまでにはそれぞれのキャラのイベントを出会いも含め3つ見ておこう。マルケに関しては、彼女の救出イベントが発生するので、それをクリアする事が条件。その後、エンディングでHシーンが見れるようになる。この時、他の女の子とハッピーエンドを迎えると、もちろんマルケとのHシーンは見れない。

女の子たちをパーティに交互に入れ、一緒にいる時間を平均的に

Pretty Girls from ASGALDH enemy character

▶エルフ

▲敵キャラで登場するエルフ。華奢なイメージがあるエルフだけに、武器は弓というライトな印象を受けるモノとなっている

▼猫キャット

▲パピヨン

▶ミノタウロス

▼バニー
▲はち
◀特異なキャラばかりのアスガルド。代表的なモノに、このバニーガールが挙げられる。しかし、このヒールで踏まれたら痛そう
▼グリフォン
◀ウェアウルフ

▲ゴブリン&コボルト

▲ウィッチ

▼プチデビル

◀▲▼プチデビル、ウィッチ、そしてマタンゴと愛くるしいキャラたちが続く。普通マタンゴといったら、代表的なモンスターなのだが……

▲マタンゴ

▼バンシー

◀オーク

▶ラット

▲ピクシー

▲▶小さい妖精ピクシーも、やられた時にはきちんと脱ぐゾ。この世界ではフェアリーとピクシーの主だった差は無い印象を受けた

◀マーメイド

▼アンデットの一種であるマミーも、アスガルドの世界では包帯少女だ(笑)。しかし、その怪力を活かした戦い方は、まさにマミーと言える

▲マミー

▼ケルベロス

▼デビル

▶バーサーカー

▼ベヒーモス

▲ドラゴン

▲▶ファンタジーの世界で最強最悪のドラゴンも、アスガルドの世界ではこの通り、可愛らしい女の子。それとも彼らが人化した姿だから？

▶パンツァーデーモン

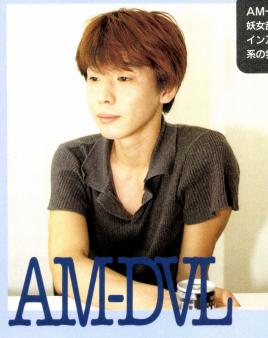
▲アサルトエンジェル

▶後半で、かなりの脅威となるアサルトエンジェル。しっかりレベルをあげておかなければ簡単にやられてしまうゾ

◀チョベリバン
▼チョベリバンD
チョベリバンD 脱
▼チョベリバン
シンメトリカル
チョベリバン シンメトリカル 脱
チョバリオン 脱
▲チョバリオン
▶この作品オリジナルのチョバリオンはキャラクターデザインの人が楽しんで作っているキャラのひとりだ

INTERVIEW and ILLUSTRATIONS

ZONEの展望
彼らが創り続ける理由

創る理由。それは夢と理想の為

AM-DVL

AM-DVL（えいえむ・でびる）
妖女乱舞2・アスガルドのキャラクターデザイン及び原画担当。容姿はビジュアルバンド系の雰囲気。靴屋の営業という経歴がある

会社は大きくないが、実力は……光り輝く！

──まずは、自己紹介をして頂けますか？

AM　AM-DVLです。アスガルド、妖女乱舞2のキャラクターデザイン、原画を担当しています。ペンネームを付けろ付けろって言われて付けたこの名前は……前の会社が入っていたビルの名前そのままです（笑）。

島田　島田貴浩です。ZONEの代表取締役で、会社全般の仕事をまとめ、アスガルドと妖女乱舞2では、制作進行も兼ねています。

──ZONEという会社の紹介もお願いできますか？

島田　前に居た会社で、趣味に走って作ったのが「妖女乱舞」なんです。その後、独立する機会を得まして、ZONEを設立しました。その際、やりきれなかった事を実現したくて「妖女乱舞2」を作る事になりました。妖女乱舞2は、前作よりもRPGとしてかなりマニアックな方向に走らせたものなのにも関わらず、予想以上に好評だったんです。3DダンジョンのRPGというのは、濃いファンには受け入れられるんですが、一般的には二の足を踏む場合が多いので……。そして今度は、みんなで話し合い一般的に受けるような方向のRPG、2Dモノを作ろう、という事になってアスガルドを製作しました。

──島田さんが考える「マニアック」とは3Dの部分なのですか？

島田　いえ、システム的な部分です。

──妖女乱舞2で採用されているフリーシナリオ制の事ですか？

島田　そうですね。ひとつの目的を物語にそって解いていくタイプのRPGとは違い、フリーシナリオ制には、何をしたらいいのかわからない……とっつきにくい部分がありますからね。ひとつの事をするのに手間取るモノが好きだったんですがその辺りをできる限り省いていこうと作ったものがアスガルドです。

──でも、アスガルドにも引き継がれていますよね？

島田　ええ、フリーシナリオ制は、ユーザーさんにそれなりに受け入れてもらえ、評価は高かったんです。だから、その要素も少し残しました。そして、世間一般で受け入れられ易い2Dモノにしました。

──その辺りをふまえたアスガルドは満足のいくできになりましたか？

島田　製作している人数が少ないのも原因なのでしょうが、部分部分の細かいところが、ひとりよがりになってしまうんです。戦闘バランスの取り方、ダンジョンの構成、ゲーム自体のシステムなどですね。自分たちで遊ぶ分には納得がいくモノなのですが、世間一般で見た場合、不自然なモノが多いので、その辺がまだ達成できなかった部分だと思います。

──なるほど、それらは次回作にどう反映していくのでしょうか？

島田　まだわかりませんが、とにかく目標とすべき要素だとは思います。いや目標ですね。

──達成されそうですか？

島田　もちろん、やるつもりです。

──今まで語って頂いた意気込みで作っているZONE作品ですが、ユーザーさんにはどこの部分を見て頂きたいですか？

島田　うちの一番の売りは、なんといってもAM－DVLの原画なので、まずはそこを。後は他のメーカーさんとできる限り差別化しないと厳しいので、ZONEなりの色を創ってそこを見て頂きたいですね。

──アンケートハガキの返りなどから、手ごたえなどはどうですか？

島田　そうですね、やはりひとりよがりの部分が突っ込まれますね……。その他としては、妖女乱舞2のように自由度を高くすると「次に何をしていいかわからない」という意見が多く、アスガルドのように自由度を低くすると「自由度が低い」と言われてしまうので、その辺のバランスが難しいですね……。

AM　作品の「ここを見てもらいたい」という話ですが、うちのみんなが思っている事としては、アピール点……というか、細かいところを除けば、見て欲しいと言うよりは、遊ん

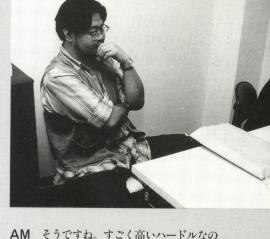
自由度の高いRPGとして確かな地位を築きたい

SHIMADA

島田貴浩（しまだ・たかひろ）
ZONE代表取締役、同社作品の制作進行を兼ねる。某ソフトウェア会社に就職の後独立。ZONEを設立し、現在に至る。

で欲しいという考えの方が強いですね。
──というと、1時間でも長く遊んで欲しい。という考えですか？
島田　そうですね。いろいろな楽しみ方ができる造りにはしたいです。これが、ずっと前からの目標なんです。
AM　コンシューマのゲームでゼロヨンチャンプってあるじゃないですか。あんなゲームが作れたら幸せですね。
──それは、車のチューニングをするのが目的のゲームなのに、ナンパばっかりしている……などですかね？
AM　そうそう、バイトばっかりしている人とかいますよね（笑）。
──そういったゲームを製作していくのは難しい事なのでしょうね？
AM　そうですね、社長に相談したら、「無理いうなボケ」っと言われました（笑）。
島田　手間が膨大に増えていくじゃないですか。それもやりたい事を増やせば増やすだけ、という具合に単純に。すべての状況をチェックしていくのに、自由度が高ければ高いほど、チェックする項目が膨大になってきますからね……。将来の目標というところでしょうか？
──話は前後しますが、ZONEとしては、これからもRPG一筋ですか？　他に、やって見たいジャンルなどはありませんか？
島田　いやRPG一筋というわけではないのですが……。個人的にはやっぱり3DのRPGですね。後は3Dシミュレーションですとか、プレイステーションのアーマードコアのようなゲームですね。
──……アーマードコアのような美少女ゲームですか？（笑）
島田　（笑）。ロボットモノが売れるという土台があるんだったらぜひ、やってみたいと思っているんですけどね。
──なるほど（笑）。AM-DVLさんとしてはユーザーさんに見て頂きたいところは？
AM　そうですね。絵を描いている自分としては……ガ○ガイガーもどきとか（笑）。やはりロボットが好きなものですから。あと美少女ゲーム特有の絡みのシーンなども、いやらしい絵よりは、カッコイイ絵に見えるようにがんばっているので、そのイメージが伝わっていけばと思います。ただその点は、まだまだ、がんばらなければならないと思いますが。
──そのハードルは、越えられそうですか？

AM　そうですね。すごく高いハードルなのでなんとも言えませんが、越えられたとしても、きっと次のハードルが見えてくると思うんですよ。だから、越える越えないという意味とは違って、これからもずっと追い続けていく問題だと思いますね。
──どの程度クリアできたと思いますか？
AM　そうですね……ガンダムからガンダムMkIIになったくらいでしょうか（笑）。
──それって最終的にはどこまで行くんですか？……もしかしてG……？

左下へ

社長に相談したら言われました。「無理言うなボケ！」って

AM　もちろん、そうですよ（笑）。例え横道にそれていても、顔は全部一緒ですし（笑）。
──（笑）。やはり原画の方は妖女乱舞2と、アスガルドでは変化がありますよね。描き込み方などからして違いますものね。
AM　ええ、感じて頂ければ幸いなのですが……。社長からよく「不安定すぎるゾ」って言われるんですけどね（笑）。
──自分なりの試行錯誤の結果というところでしょうね。
AM　ですね、常に成長していきたいので…。
──繊細な絵を描いているので、マンガ家を目指していたのかと思いました。
AM　描きたかったんですけど、話を考えられなくて（笑）。あと実は、ここに来るまでアニメ見たことなかったんですよ。ガンダムすらもね。プラモデルが好きで結構作っていたんですけど、話は全く知りませんでした。
──（笑）。そんなAM-DVLさん自身が産みだしたキャラクターの中で、好きなキャラクターなど、いますか？
AM　アスガルドのブリガンとか……（笑）。なにやってもOKなキャラって描いていて楽しいですね。余談ですけど、酔っぱらったアリシア……あれは、ブリガンガー3の3号機なんですよ。いつかやってみせます（笑）。
（ここまで読んだキミはカバーを外して裏表紙を見てみよう！）
──ヒロインの方が表現しやすいですか？
AM　カッコは付けにくいですけど、話が付いてきた時描きやすくなりますし、演出しやすいですよ。後は……パクリネタが思いついた時は非常に描きやすいです（笑）。妖女乱舞2の時にやりすぎて、ユーザーさんから「なめんなコラ」って言われてしまいました（笑）。
──キャラクターをデザインしていく時に、参考にしているモノなどありますか？
AM　そうですね……今が旬のアニメや、自分の気に入ったキャラの資料なんかを見て「俺ならこう表現するな～」って描いています。後はファッション雑誌などを見てますよ。下手な資料よりも、人間の個性がハッキリと出ている雑誌がありますから、パラパラとめくっていたら、なんとなく思い付くのでそれを表現しています。

──アスガルドを例にとればメインが7人、それにサブキャラもたくさんいますよね？　描き分けとか大変ですか？
AM　いや、描き分けてません（笑）。っていうかできていません。もお、さんざん突っ込まれますよ。髪形とか、目に見えて印象の違う部分を変えていく小技に逃げてしまいますね。ただ、これはこれで楽しいんですけどね。
──メイン、サブ、敵を全部ひっくるめてキャラクター全般で見栄えがしますよね。
AM　ありがとうございます。サブキャラに関しては、彼女たちのコンセプトを決めたのは社長なんですよ。
──なるほど、お互いに意見を出し合って……という感じでしょうか？
島田　そうですね、ファティとか……。
AM　あの子、なんで浴衣やねん（笑）。
──島田さんは、お好きなキャラクターなどいますか？
島田　私は、妖女乱舞2に出てきたアルティナがすごく好きなんですよ。ボーイッシュ系のキャラが好きなんで……。後は気が強い子。

でも AM-DVLが髪の毛短いキャラを描いてくれないんですよ（笑）。

AM 単体で描くと見栄えが悪くなりやすいとか、隙間埋めにくいとか……（笑）。

──（笑）。キャラクターデザインしていく時に、他に苦労される点などありますか。

AM アニメキャラクターのスタイルって結構無茶じゃないですか。ファッション雑誌で見るとカッコイイ衣装も、アニメキャラクターに着せると「……」ってのが凄く多いですし（笑）。個人的には、コレがこまりますね。後は先ほど話した描き分けですか……。衣装や髪形に頼るとして、ファンタジーの世界の格好って、みんな似てますからね……。シャツやニットなどを変えても、ファンタジー系の装飾入れたらみな一緒に見えるんですよ（笑）。すごく難しいです……。ロボットなら楽なんですが（笑）。あとで、原画描く時は、その辺で寝ている社長でデッサン取ることも（笑）。「この角度で寝ている時に足はどっち向くんや～？」とか。

──では、島田さんがアスガルドの女の子たちになっていくんですね（笑）。

AM …………それ、嫌っすね（笑）。実際問題として、デッサン人形を動かしてみても、ロボットしか思いつかないんですよね（笑）。一番なのは、美少女系の雑誌を見て、「これいいな」と思ったら、その良い理由を探して自分の原画に反映させていく。そうしているうちに、見栄えのする描き方のお約束とかルールみたいなモノが見えてくるんです。だから、こういう要素を見つけるようにがんばっています。構図は難しいです。後は、凄く上手に描けた時に限って、画面に入りきらないとかありますね（笑）。

──そういう時はどうするんですか？

AM 迷わず、引き気味で入れて、後で「ちいそーないか？」と言われても「何いうてんねん！」って感じです（笑）。フレームにキャラ入れて、隙間ができたらたとえ腕が一本増えようが埋める！ というセンスが好きなのですが（笑）。それやりすぎて、社長から「まてコラ」って言われました。

──なるほど、シチュエーションなどは？

AM リアルに描いていくには、そこまで激しい経験もないですしね（笑）。女の子を尋問するシチュエーションなんかにしても、いきなり部屋に閉じ込めて、服をひん剥いて縄で縛って「はけコラ！」なんてのは経験ありませんからね（笑）。女の子の方も凄いですよね、痴漢されて嫌がる前に感じるなんて……、私が未熟なせいもあるのでしょうが、シチュエーションの話を聞いても、すぐにイメージわかないし掴みきれないんですよ。

──そのシチュエーションそれぞれの女の子の気持ちなどの表現はどうですか？

AM やはり絵で言うならば表情中心になると思うんです。セリフなどで語る場合は文字で説明できますけれど、絵の場合は難しいですよね。その時の気持ちを表情で表現していくと、感情は入っているんだけど、どうしてもエッチで無いモノが仕上がるんですよ。この折り合いも、難しいですね。なんとか努力してできるようになっていきたいです。

──話は変わりまして、仕事が煮詰まった時など、どんな気晴らしをしていますか？

島田 気晴らしは……プラモデルです。会社の中にあるプラモデルはほとんど私の私物です。コレクションすることが趣味なんですよ。だから、とにかく増えていきますね。プラモデルはAM-DVLに、はめられました（笑）。

AM 社長はまだプラモ二流です（笑）。

──（笑）。男性は何歳になっても「子供」という話がありますからね。大人の財力を使って、子供のような事をするわと言う……。

AM 私ら子供でしょ（笑）。

島田 時々、一日中息抜きしてたり？（笑）。

AM ……一日かぁ？（笑）。アスガルド終わって今までずっとじゃん。

島田 私はまだ少ない方で、会社にしばらく出てこなかったら、ヤマトのプラモが完成していたヤツとか。AM-DVLもそうでしょ？

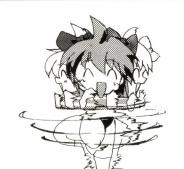
AM 何言ってねん。会社の役に立つと思ってやっとるんや、Zガンダムがアリシアになるんやで。わからん？ アリシアの髪型のぴょんぴょんはアンテナや！（笑）。

──AM-DVLさんはどうですか？

AM プラモデルもそうですけど、基本的に時間が取れないので、買い物とかが多いですね。ひたすら無駄使いするか、近所の居酒屋で呑んで気はらすか……って感じでしょうか。

──この辺でエピソードの話題など……、妖女乱舞2とアスガルド。それぞれに特別な思い出がありましたら、お願いします。

島田 妖女乱舞2の時は会社起こして間もない時だったんで、いろいろと大変でした。営業関係で雑誌社さんを回るのも大変でしたし、

これが初公開！ 新社屋の心臓部だ。ここから繊細なCGや、あのゲームシステムが産まれてくる。端々におかれたおもちゃが、彼らの原動力となっているのだろうか!?

社内にあるプラモデルは、ほとんど私物ですよ（笑）

過去2作でやり切れなかった事が「紅蓮」の目標です

自分でスケジュール組んだり……。前の会社に居た時とは違い、自分が一番上なものですから、責任が全部かぶってくるじゃないですか。発売日遅れた時に、流通さんに頭下げに行ったりとか、辛かったですね。

──辛い思い出が多かった作品なのですか？

AM　終わった時に、周りの物を整理しはじめました(笑)。でも好評だったので幸いです。

──アスガルドの方はどうですか？

島田　どちらかと言うと淡々と進んでいった気がします。

AM　確かに大変でしたけど、妖女乱舞2に比べれば……ってのはありました。一度地獄を見てしまえば、いろいろと耐えられますね。

──キャラクターデザインとして、やはり妖女乱舞2の方が大変だったのですか？

AM　ずっと、絵の仕事をしていきたいと探していて、初めてもらったチャンスじゃないですか。「失敗できない」というプレッシャーが凄かったですね。自分の実力を見せたい。というよりは排除されるのが非常に怖かったですね。楽しいということはありませんでした。とにかく生き残りたい。それだけですね。

──アスガルドは肩の力を抜けましたか？

AM　そうですね。制限された範囲での、自分なりの遊びもわかるようになってきたし、何をやったら評価されるかも、少しづつ見えてきましたから。

──振り返るとあの二作品に対する感想は？

AM　ずっと絵ばっかり描いていると、2、3ヶ月前の絵が恥ずかしくて見れませんね(笑)。描いているその時は、「よっしゃイケてる」って思うんですが、後で見ると恥ずかしいですね。

──島田さんはどうですか？

島田　反省点が多いですね……。どのような形にせよ、自分の中で思い描いている完成形にならなかったのが残念でなりません。

──具体的には？

島田　これが多いんです。こだわればこだわるほど多くなりますからね……。大きなところでは、両作品ともシステム的に不親切というところでしょうか？　目指したモノは、マニュアル無しでできるゲームというモノだったんですが。やはり難しいですね……。

AM　ゲームを作っている以上、プレイ終了後にユーザーさんが腹を立てるような事はしたくないんですよ。「面白かった」という感想しか残らないモノに仕上げたいですね。後、欲を言えば、美少女ゲームって流行り廃りの波があると思うんです。そのイニシアチブがとれるようになりたいですね。そこまでできるようになったら凄い事だと思います。

──ではお時間も無くなってきた事ですし、今、話題に出ました夢とか展望を含め最後に一言お願いします。

島田　やはりやるからには上を目指していきたいと思います。ただ、それでも自分の中のこだわりは捨てたくありません。それを伸ばしつつ上を目指していきたいですね。

AM　妖女乱舞2とアスガルドの二作品。良い意味でも悪い意味でも足跡であり、その時の自分の全てですね。そして個人的には、絵を描きたくてこの業界に入ってきたわけですから、やはり自分の展望、夢の延長線上でもつねに絵を描いていきたいですね。

──ありがとうございました。

そして、彼らは今も創り続ける…

新作「紅蓮」の女の子たち。彼女たちがどのような物語を魅せてくれるのかを、98年末の発売日まで期待していたい。魅力あふれるキャラは健在だ！

紅蓮の紹介は105頁へGo!!

モノクロラフ&原画 in妖女乱舞2

マルケ

ご存知、妖女乱舞２のヒロインキャラ。彼女は常にワンピースにエプロン姿という格好で登場する。登場する女の子の中で、マルケほどおたまとフライパンが似合う女の子もいないだろう。

妖女乱舞２の物語の中核を担うキャラとして、知らず知らずのうちに重い十字架を背負うことになる彼女。しかし、生活感あふれる衣装や生き生きとした表情からは、それすらも打ち消すほどの明るさを感じることができるだろう。アダルクも彼女の明るさに心救われたに違いない。

オリンカ

花を愛する少女オリンカは、大きな瞳が愛くるしい少女。左におかれた初期設定画と見比べてみると、初めは頭に触覚(?)が付いていたようだ。また後ろで束ねている髪の毛のボリュームも変わっていて、衣装の方もシルエットが大きく変わっているのがわかる。

全てのキャラに言えることなのだが、初期設定からあまり大きく変更されたキャラはいない。これは初期設定のイメージがいかされている結果だろう。

ラヴィスタ

アダルクが最初に出会った時、彼女は……空から降ってきた。盗賊である彼女の設定は、ちょっとドジだが、軽快な女の子といったイメージだろう。左上におかれた原画は、会話の時に表示されるCGのモノだが、他の女の子たちにくらべ「小さい」印象を受ける。これは、盗賊としての彼女のイメージが反映され、このような原画の仕上がりになっているのだろうか？　彼女に限らず他の女の子たちも、特徴をいかした原画作りがなされ、その点が成功しているのもこの作品のクオリティーの高さの証明だろう。

イファール

吟遊詩人の彼女の特筆すべき点、まずそれは衣装にあるだろう。ビキニスタイルの服に布を羽織っただけの姿は、まさに踊り子。彼女の設定画を見ただけで、舞台で跳ねるイファールの姿が容易に想像できるだろう。それほどに、洗練された彼女のボディーラインと流れる髪、そして踊り子の衣装は魅力であふれているのだ。

左のイラストは初期設定で、これにアクセサリーなど、細かい部分が追加され、現在の衣装になっているようだ。

大海原を渡り歩く、貿易商人の娘として産まれた彼女。彼女のデザインには、それらしい特徴が盛り込まれている。立てロールと大きなポニーテールの髪型、オリエンタルな雰囲気を感じさせるちょうちん袖の衣装、動き易く膨らんだズボンに装飾がほどこされたブーツなど。さらには彼女が身につけている装飾品も、貿易商人らしく妖女乱舞２の舞台とは違う大陸から持ち込まれた印象を受けるモノばかりで、彼女のキャラ立てに大きく役立っている。

初期のイラストからは、髪に絡むリボンと、胸元のリボン、羽織っているジャケットのデザイン変更が見受けられる。その他は、初期の印象そのままだ。

アルティナ

「アルサーパント」という名前で初期設定の頃に呼ばれていた彼女。実は初期設定から一番デザイン変更されたのは、このアルティナではないだろうか？

まず、マントの羽織り方が変更されている。初期設定では、肩のアーマーと一対型になっているが、首を通すタイプのモノに変更されている。腰に巻いているベルトやガントレットもアーマーの無いモノに変更されていて、全体的に軽装のイメージが強くなった。実はアルティナは某国の姫なのだが、現在の設定ではそれをあまり感じさせない。言うなれば普通の格好になった。

フィオラ

カルディス

黒髪に眼鏡。そして薄手のロングコートというスタイルのカルディス。まさにマッドサイエンティストの印象が濃いと言えるだろう。ゲーム中の彼女の役割も、魔法中心の世界で、魔法を信じずカラクリ（メカの事）を信じるライフスタイルそのままだ。

彼女のメカに関する知識はかなりのモノで、超兵器クロサークィルの謎を解くのに彼女の知識は必要不可欠であった。そして、アダルクと結ばれた彼女は、地上に落ちたクロサークィルを遊園地に改造しようとする。だから、彼女の設定画には、他のキャラにはないほどメカのデザインが多く含まれているのだ。

▲サラマンダーを戦闘中に召喚した時に見れるバハムート。娼館に売らずに戦闘に連れてあるこう

▲倒せば使役できる精霊のひとり。炎の洞窟へいけば、出会うことができるぞ。ぜひGETしたい

▲シルフを使役した際に登場するティアマット。愛くるしいシルフのイメージが少しもない、力強いキャラ

▼ウンディーネを使役すると水のモンスターとして最強の名前を欲しいままにしているリヴァイアサンが登場する

▶愛くるしい表情を見せる風の妖精シルフ。頭の大きなリボンがポイント高し！

▶他の精霊たちにくらべ、グッと大人っぽい彼女は水の迷宮のボスキャラだ

◀四大精霊の中で一番幼い印象を受けるノームは、これでも立派な地の精霊だ

▲そして、ノームの戦闘での姿。良く見るとノームが大きな鎧を着ているようだ

▶必殺技まで某アニメの主人公にそっくりなゴッドロード

▲アニメの主人公メカを連想させる彼女。宝珠の迷宮で会うことができるぞ

▲マスターロードを使役した際に繰り出す技。実は最も最強の召喚獣との噂が高い

▶ゴッドロードと対になるキャラ。ゲームで使役できるのは、ふたりの内どちらかとなってしまう

◀オープニングにも登場するランチェスタ。彼女を討伐する際のクエストでみることができる

▶くノーの彼女も、倒せば娼館に売り飛ばす事が可能。その後の彼女は、なぜか娼館の人気者に……

◀ご存知、ファンタジー世界では超有名のエルフ。残念ながら娼館に売れないのだ……

▲これは、くノーマスターが戦闘で使う技だ。分身した彼女が標的を惑わしながら襲うのだ！

▶バルキリーの中でも、戦闘スタイル重視の彼女。刃渡りの広い剣がポイント

▲ボルテックバルキリーの必殺技Vの字切りは、どこかで見たアニメの記憶を呼び戻す

▶アークデーモンの技、最強格の召喚獣らしくかなりのダメージを相手に与える

▲オープニングにも登場するアークデーモンはかなり強い……最強格の召喚獣だ

▶左頁のエルフとはひと味違ったダークエルフ。厳しい目付きが印象的だ

▶大量の銃火器を背景に背負ったドラグーン。水の迷宮で会えるぞ

◀マイクを持って歌うバンシー。彼女の鳴き声で冒険者は命を落とす……思いきや、なんて可愛い♡

▲チョベリバン・ダイナミックは、往年の特撮宇宙刑事モノを思わせる。やられた姿も可愛い

▼地面に刺さった鎌を抜こうとがんばる姿がとっても愛らしい死神ちゃん

▲龍を従え、冒険者を襲う彼女。恐い相手だが、やられた姿は妙にセクシーだ。ぜひ足に注目しよう!

▼普通はイモムシのお化けなんだが……。この場合のマンイーターは「男喰い」と洒落が、効いていてグッド!!

▶アンデット系最強の臭いを醸し出す彼女。はだけた胸元と太股がとっても色っぽい

わたし、
日野こよみ
ちょっとドジで
オッチョコチョイだけど
○×学園の
一年生♡
わたしにはユメが
あるんです
それは…
RPGの
ヒロインに
げーむ
起案書まんが
FANTASM
ファンタズム・インサイド
INSIDE
予・告・編
なる事です
そんなある日…
キミの
力が
必要
なんだっ！
妖しい妖精に
導かれ
夢の世界へ…

僕達の敵は
“夢魔(サキュヴァス)”!!
この世界を壊す
悪魔を倒すんだ！

わ、わたしにそんな事…
キミだけの
唯一の“力”
できるさ！
“幻想固定(リアライズ)”が
あれば！

恋？
かくして
こよみの不思議な物語は
幕を開けるのです
彼女が
夢と現実の狭間で
見つけるもの、
それは…
冒険？
友情…
あなたの事、
気になるの…
それとも…
絶望？
恐怖？
快楽？
「夢」と「現実」
そのどちらにも生きる
「力」を手に入れた
少女の成長物語
ファンタズム・インサイド
ジャンル：ADV＋
18禁 RPG．
NOW PRINTING？
期待せずに待ってて下さい。
ホンマかいな…
やーっ
縄とか
ローターとか
フフフ…
END.

モノクロラフ&原画
inASGALDH
アリシア
ピカリング

アリシアは、さすがヒロインだけあって、他のキャラクターたちよりも多めに表情集が用意されている。この段階では、すでに決定稿に近いモノがあり、現在のアリシアと大差はない。

また、下着姿などもきちんと用意されていて、しかも、細かいところまできちんと描かれている。この細い気遣いが、ゲームを盛り上げるという結果に結びつく。そして下着の設定もあるが、これがこのゲームのRPG以外のもうひとつの主旨を伺い知れるモノとなっている。

さて、アリシアが普段身に付けているイヤリングも紹介しているが、勿論これらにも詳細な設定が用意されている。この細部に渡るスタッフのこだわりが、ゲームの世界観に深みを持たせてると言えるだろう。

ターニャ

ここに並んでいるのはターニャの設定資料だ。表情集など、かなり細かい設定資料が用意されている。左に置かれた全身の設定画と右に置かれたモノとでは衣装の細部が違うのがご覧頂けるだろうか？

左は初期設定のモノで、羽織っているケープの様な上着は、丈の長さがかなり現在のモノとは異なる。他には、ベルトのバックルや靴の形状が違う。

すでにお分りかと思うが、ターニャの初期設定と現在の設定では、いくらか顔つきが異なっている。初期段階のターニャの表情は、いくらか幼い印象を受けはしないだろうか？　作品中のターニャは、恐らく全キャラクター中で最も幼いと思われるのでこの設定は当初から活かされているモノなのだ。

ファファ

こちらは、ファファの設定画と表情のラフスケッチ。

当初から中国娘風としてデザインされた感じのファファ。丈の短いちょっとセクシーなチャイナドレスに、お団子頭という中国娘風のスタイルの特徴をとらえたモノになっている。イヤリングは、髪の毛で気付かない人も多いと思われるが、実は鈴のようだ。こちらも様々なデザイン画が用意されており、この様な細かい設定がゲーム中のファファに充分活かされている。

表情集に描かれているモノの中に、八重歯が描かれているモノがあるが、この設定が現在の設定に活されているかどうかは、キミの眼で確かめてみてほしい。

アスティ

アスティの初期設定は、ひと目でその違いが見て取れる。まずは頭に巻かれたターバンだろう。本編では、バンダナに置き換えられているが、これはエルフの耳をひた隠すアスティにとって重要なアイテムだ。

また初期設定のアスティの耳は本編ほど大きくはない。人とエルフの間に産まれた娘ということを強調する為に、本編では他に登場するエルフと同様の耳の形になっている。

盗賊である彼女の衣装は、初期設定からかなり身軽なモノになっており、現在の設定を見てもらえれば一目瞭然。ターバン以外にはあまり差は見られない。言うならば最初から完成された設定と言えるだろう。

イリーシュ

アスガルドのキャラクターの中で唯一、銃器を使うイリーシュ。彼女の初期設定と現在の設定を並べてみても、当初から帽子をかぶりドレスを着た、そして銃を使う女の子といったキャラクター性が見えてくる。ある意味、カッコイイ女の子と言える設定だ。

なんといっても彼女独特の設定といえば、銃器に関するものだろう。現代兵器のようなデザインではなく少し昔の……。そしてファンタジー要素も多く含んだデザインになっている（それでも銃器の名前は、現代兵器っぽいモノが多いけどネ）。

ファンタジーRPGという作品の色を失わせる事なく上手く銃器を取り入れた見本といえるだろう。

フロマージュ&薙

フロマージュのデザインの特筆すべき点としては、「姫」という設定上、衣装の端々に貴賓を漂わせるデティールが施されているところだろうか？　例えば武器や防具に施されたレリーフのような模様や、他のキャラたちとはひと味違ったアクセサリーがそれにあたるだろう。注意してみると下着などのレースも豪華に見えてくるから不思議だ。

薙は残念ながらモノクロ設定画が少ない。最初から完成されていたモノと言ってしまえばそれまでなのだが、少し寂しい気もする。唯一、初期設定と違うのは名前が「村雨」だったという点。

袴を履き、胸元にサラシを巻いている彼女は露出が少ないのが少々残念だ。

レス

アスガルドをプレイしていて、一番最初にHシーンを披露するのが彼女。考古学者に憧れる彼女は危険をかえり見ずダンジョンに潜り、なぜかいつもモンスターに捕りいたずらされてしまう。彼女の設定画を見ると、俗にいう「元気娘」であるのは明白だ。大きなリボンで髪をふたつに束ね、ミニスカートに学生っぽいカバンを持っているところもそれっぽい。初期設定では、頭のリボンが多少変更になった程度で、他はあまり変わらない。最初からキャラ性は固まっていた様だ。

サムリー

武器屋の主として、物語の序盤から顔を見せるサムリー。パッと見、武器屋のねーちゃんに見えないところが彼女の特徴だ(笑)。軽い鎧を身につけているように見える彼女の衣装。一見冒険者風に思える格好が、武器屋の主としての証拠。しかし、良く観察すると、彼女は他の冒険者の女の子たちとは違い、ハイヒールを履いている。これでは冒険に出る格好にならない。このデティールに関する細かさが、ZONE作品の特筆すべき点なのだ。それが、サムリーにも、こだわりとして十分反映されている。

以上のような特徴から見ても、彼女の年齢が比較的高めに設けられているのが見てとれる。

リリム

着ている衣装から、活動的な女の子の印象を受けるリリム。ざっくばらんに短く切った髪型と、フリルがたっぷりとついた丈の短いキャミソールにホットパンツ、そしてローファーを履いている彼女。アッシュと出会うことで、道具屋を作ることとなる。その時、人形を欲するところなどから、外見、衣装とは少し違った印象を受けるが、それが彼女の別の魅力を確立させているといってもいいだろう。

フィース

ラムズの街の宿屋に泊まった時、アッシュと出会う宿屋の娘フィース。彼女の衣装は、ウェイトレスのそれに酷似している。彼女の仕事を考えると当然のデザインと言えよう。彼女の初期設定では、ウェイトレス色が非常に強いが、現在の設定画はリボン関係がまとめられ、初期にくらべ、比較的大人しいウェイトレス姿になっている。黒髪に赤いリボンがとてもチャーミングだ。

カルティ

見るからに冒険者と思える彼女。アッシュたちと行動を共にするわけではないが、何度か出会うこととなる。やはり彼女も冒険者なのだ。

冒険者としての彼女の格好は、実に色っぽいと言えるだろう。自然のままに流した長い髪と、身の丈ほどもある剣、そして身につけているブレストアーマーには、フリルがたっぷりとついている。このデザインは、実にその手の人にはたまらない仕上がりだ。とくにブレストアーマーまわりのデティールには特筆すべきところがあるだろう。この手の作品は良くある衣装だが、アスガルドなりの色がきちんと反映されているぞ。

ファティ

とある街のお祭で知り合う彼女。三編みのお下げに、丈が短い振り袖の浴衣、ゲタを履いている彼女の両手には、金魚すくいの戦利品に綿アメ、そしてたこ焼きを持っている。まさしくお祭娘だ。浴衣の丈が短いのは、アスガルドというゲーム性を反映させたものだろう。

お気楽ごくらくといった性格と思える彼女、物語に深く関わるでもなく、アッシュにさんざん買い物をさせた後で、Hシーンに突入する。ある意味、一種のクエストにはなっているには違いないのだが、謎の存在だ。しかし、後にも先にも出てくるシーンはここだけ。いったいなんだったんだろう？　と思わせるエピソードだ。

サーナ&レナ

仲の良いふたり組の女の子。この娘たちは、特にクエストがあるわけでもなく、ストーリーに特に関係しているわけでもない。単に作品を盛り上げる為の「かわいい女の子」の代表だ。性格と衣装の差別化からか、ほぼ正反対の印象を受ける。それが明確にわかれているところはさすがだろう。さしずめ、妹タイプとお姉さんタイプといったところだろうか？

アスナ

藤色の髪に、大きな花をあしらった髪飾りがポイントの彼女。イラストからも大人しい印象を受けるが、まさにそのままのキャラクター性をもっている。アスガルドの中でも数少ないロングスカートを履いている女の子で、彼女の衣装は、実にお嬢様っぽいモノとなっている。比較的控えめなフリルが付いた、ひろがりのあるスカートは、彼女のキャラクター性を反映したモノに仕上がっていると言えるだろう。

初期段階のイラストとは、髪型に若干の変更があるくらいでその他はまったく変わらないと言える。

実は、後々で防具屋を開く事になる彼女。おかげで冒険中は会いたい時に会えるゾ。

サヴィア

アッシュの血のつながらない姉として登場し、魔族の手先としてアリシアを狙う。服装からしてSMの女王様系の印象が強い。実際、サディスティックな言動や行動が、このキャラクターの特徴として見受けられる。

アッシュと彼女の幼い頃の回想シーンでも彼女のサディスティックな部分はかいま見ることができるほど。アスガルドには貴重なキャラクター性だ。

ヴァーメイム

ロリータ系の衣装に性格のキツい印象を受ける表情。まさに小悪魔といった感じのヴァーメイム。アッシュとアリシアを執拗に狙ってくる彼女は、ついに捕まってしまいアッシュから厳しいお仕置きを受けるが……。

悪魔の羽根に、ワンピース。目だった八重歯に尻尾。お約束といえるデザインだが彼女の魅力と言える。

フェルメイン

神官として登場する彼女は、神々しい印象を受けるデザインとなっている。この手の世界の女性神官が、露出度が高いのはお約束。初期のラフスケッチとくらべても特に印象は変わらないが、細部のデザインに変更が見られるぞ。

アッシュ……
あなたに伝えたい…
あなたが好き…
このせつない気持ちを…
ASGALDH
アスガルド
The Distortion Testament

だれか教えて
センチでキュートな
このキモチ♡
コロ コロ コロコロコロ
大好きなアノ人に
伝えるには
どうすればいいの？
ロボトミー
ロボトミー
教えろっつーの
ドーンて！
教えてよ…
ねぇ
私に……
炒飯よ！
そんなのカンタン
じゃない
イリーシュー
もうあなたしかいないのよ
畳み込むのよ
コイツを使って

キラピ――――ン
アッシュ！
アッシュ――！
パパパッ
アアアく♥ミィシュ
!!

あぁ――――――
もう離さないわ♡
アタシの
ア―――ッシュ!!
あ
あ
あ
あ
あ
あ
アタシのモン
アタシのモン
バム
ポ
なによアンタ
男とみれば見境なしに
あそこでファーック
どこでもファーック
いつでもファーック
バックでファーック
この
メスブタメスブタ
メースーブーター!

さぁ、アッシュ
アナタの武器で
アタシのすべてを
即GET!!

流し目

ファーック!!
ミ――――!!

紅のベールにつつまれた新作、今ここに！

これらの原画がどのようなCGになるか、非常に気になる。ただ前二作以上にプレイヤーである君たちを楽しませてくれる事は間違いない。否応にも期待は高まる!!

ZONEの期待の新作 本格派RPGの心髄！

これまでも本格派のRPGを作り上げてきたZONE。その期待の第三作目も、やはりRPGのようだ。今までの作品でやれた事は更なる改良を、そしてやりきれなかった事は実現に向け、ZONEの持てる力を全て注ぎ込み鋭意製作中だ。

そして、ここに紹介している設定&原画は全て紅蓮のモノ。過去二作品以上に書き込まれ、クオリティーアップしたモノばかりだ。

作品名となっている「紅蓮」は、紅い蓮花を指す言葉で、業火や猛火に例えられる。それほどまでに「紅い」という意味だ。また、八寒地獄の七番目を示す言葉としても有名で、ここに堕ちた者は、あまりの寒さに皮膚が裂け、紅い蓮の花色の血が滴ると謡、占歌で伝えられている。今回の紅蓮がどの「紅蓮」にあたるかは現段階ではまだ秘密だが、十分タイトルとの相乗効果で、作品の雰囲気が伝わっていると思う。大いに期待して完成を持とう!!

期待してまて!!

ぐれん

――。我、或る道に桜は無し――
――我、払う背に紅蓮の閃き――
――我、濁すは朱の滴り――
――我、彩るは――

ドクーン
ドクン
ドクン
ドクーン

―我が成す道に桜は無し―
―我が背に紅蓮の咲き―
―夜潤すは朱の滴り―
―我が為すは―

―修羅の血化粧―

物語を盛り上げるさまざまな準主役の女の子たち。彼女たちは主役たちに優るとも劣らないキャラクター性を披露し、プレイヤーであるキミを魅了する。まさしく隠れたヒロインと呼ぶにふさわしい彼女たちの艶姿を存分に堪能してほしい。

▲ノーム（妖女乱舞２） アダルクとの戦いに破れたノームは、彼の手によって娼館に売られてしまう。その後、ロリータ系の娼婦として人気者になる。鬼畜なアダルクに拍手

▶シルフ（妖女乱舞２）
娼館に売られてしまった後のシルフも、やはり店では人気者のようだ。耳を使ったHシーンが彼女独特のモノ。戦闘でも活躍できる風の精霊にもHシーンがあるぞ

▲ウンディーネ（妖女乱舞２）
水の精霊らしいHシーン。彼女も他の精霊たちと同じくアダルクに捕まり、娼館に売られてしまった。戦闘で使わないキャラを娼館に売れるのが特徴

▲サラマンダー（妖女乱舞２） 火の迷宮にいる彼女に戦いで勝てば、召喚獣として戦闘で使えるようになる。あどけない少女だが実は結構強い

▲M.S.D（妖女乱舞２）
とあるミッションの途中に出てくる、中ボスキャラクターとのHシーン

ふたりのモンスターのうち、ひとりが息絶えようとしているシーン。見落としそうだが実に感動的なモノだ

◀マスターロード（妖女乱舞２）
奥義の宝珠を手に入れるイベントで知り合う、熱血派のモンスターとのHシーン

▶ゴッドロード（妖女乱舞２）
マスターロードと同じイベントで残念ながら、息絶えてしまったゴッドロード

酒場の娘（妖女乱舞２）

名前のないウエイトレスキャラ。事あるごとに酷いめに遭う、かわいそうなキャラ。マルケと面識有り

店内で起こった酔っぱらい同士の喧嘩を止めに入り、逆に襲われてしまう、かわいそうなウエイトレス

ソーセージを使って、もてあそばれる彼女。この後、助けに入らないと更なる悲劇が彼女に待っている……

▲レス（ASGALDH）

古代文明を研究している彼女は、危険を省みず洞窟へと潜入。そしてモンスターに何度となく捕まってしまう

妖女乱舞2のマルケが、こっそりアスガルドに登場しているぞ。どのシーンかは、ぜひ探してみて欲しい！

武器屋である彼女が探している鉱石を持ってきたアッシュに、Hでお礼を……

▲サムリー
（ASGALDH）

壊滅した街を復興させる為にサムリーを呼び寄せる。その後アッシュと、さも当然のようにHへと突入するのだ

◀カルティ
（ASGALDH）

モンスターに囲まれているところをアッシュに助けられたカルティは、夜、アッシュの泊まる宿を訪れ、お礼として身体を捧げる

◀ファティ（ASGALDH）
ある街で行われた祭で知り合った少女。ひとけの無い夜に、街中でHシーンもあるぞ

フロマージュのイベントで見る事ができるふたり。庶民の女の子であるが、とある理由で拷問される事に

石の三角木馬に跨がされたり、石を積まれたりと、激しい拷問を受けるふたり。このイベントからフロマージュの過去が見え隠れし、物語が加速する

▲アスナ（ASGALDH）

外見は頭に花を付けた可愛い女の子。しかし、心の中には、両親を魔族に殺されたという深い傷を持っている。だが次第に…

◀ヴァーメイム（ASGALDH）

魔族として再三にわたりアッシュたちを襲うヴァーメイム。ついに捕まり身体を要求されることとなってしまう。しかも、かなりハードなHシーンとなっている

神官であるがゆえ身持ちの硬い彼女。ヴァーメイムからもらった媚薬の調合表を使えば、彼女とのHシーンへと突入する

◀フェルメイン（ASGALDH）

アッシュとアスナのHシーン導入部分。この女の子の切なげな表情をぜひ見て欲しい。この表情だけでも、見る価値は大きい

▶フィース（ASGALDH）
アッシュは、世話になっている宿屋の娘に、花をプレゼントする。その娘がフィースだ。フィースはアッシュに、プレゼントのお礼をする為に、夜に部屋を訪れる

フィースとの２回目のHで見る事ができるひとりHのシーン。長い黒髪に赤いリボン、そして潤んだ瞳の切なげなフィースの表情は、このシーンのポイント。じっくりと味わって欲しい

レナとサーナのふたりは、仲が良いのか悪いのか分らない。だが、アッシュに抱かれている時は、ふたり共大人しい

◀レナ&サーナ(ASGALDH)

元気いっぱいのふたり組。フィースが宿屋を開業した後、ふたりとHをすることができる。ここでアッシュはふたりを同時に相手することになる。ふたりに押され気味だが、アッシュはきっちりと相手するぞ。このふたりとのHシーンは、二度目以降はランダムだ！

◀ルクレシア(ASGALDH)

ボスクラスの魔族キャラ。アリシアを必用に狙う彼女だが、それは魔族の理想の為。一方的に人間に害を及ぼしているわけではない

▲リリム（ASGALDH）
ある事をキッカケにしてアッシュに人形を買ってもらう少女。
後に彼女は壊滅した町に道具屋を作る決心をするのだ

◀ランチェスタ（妖女乱舞２）
妖女乱舞２でのボスキャラのひとり。
魔族としての本性を現した時、おぞましい生き物へと変化して、アダルクたちを襲う

▶サヴィア（ASGALDH）
アッシュの姉だが、血はつながっていない。魔族の手先となりアリシアを狙う。しかし、彼女も自分の思想の為であり、根っからの悪ではない

illust gallery for
妖女乱舞2

illust gallery for
ASGALDH
～歪曲のテスタメント～

あの時書いた手紙は
永遠に心の宝石箱に閉まわれたまま……

STAFF

編集	前川原明美 平戸秀和
編集アシスタント	高梨信之
デザイン/装丁	横川隆 丹羽和夫
監修	ZONE
セル画彩色	スタジオポレエル

クリエイティブシリーズ8

優艶ゆうえん~ZONE原画集~

1998年11月2日初版第1刷発行

発行人 中島充品
編集人 福島一馬

発行所 彩文館出版
〒112-0014 東京都文京区関口1-13-14 向井ビル5階
☎03-3267-8533

編集所 ピーズサイテック
〒162-8608 東京都新宿区中里町29 菱秀神楽坂ビル10階
☎03-5261-9363

印刷所 凸版印刷

ISBN4-916115-18-X C0076

Printed in Japan